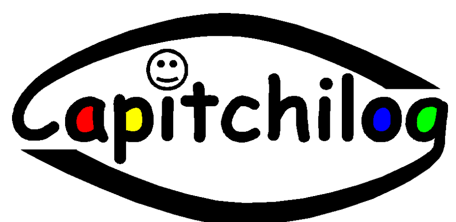


Manuel d'utilisation du logiciel PseudoMots 1.0



http://www.capitchilog.fr
capitchilog@laposte.net

Sommaire

I Présentation :

PseudoMots est un logiciel destiné aux enseignants, permettant de générer des jeux à destination des élèves, jeux utilisant des pseudo-mots. Ces pseudo-mots sont élaborés à partir de syllabes définies par l'enseignant. **PseudoMots** permet au maître ou à la maîtresse de produire deux types de jeux : le jeu des familles ou le jeu du loto.

Le jeu des familles se joue comme le jeu des sept familles, avec des familles de pseudo-mots composés de syllabes similaires.

Le jeu du loto se compose d'une grille de pseudo-mots que l'élève doit remplir au fur et à mesure de l'énoncé des pseudo-mots.

Les deux types de jeux sont fournit sous forme de fichiers au format PDF qui devront être imprimés puis plastifiés si nécessaire.

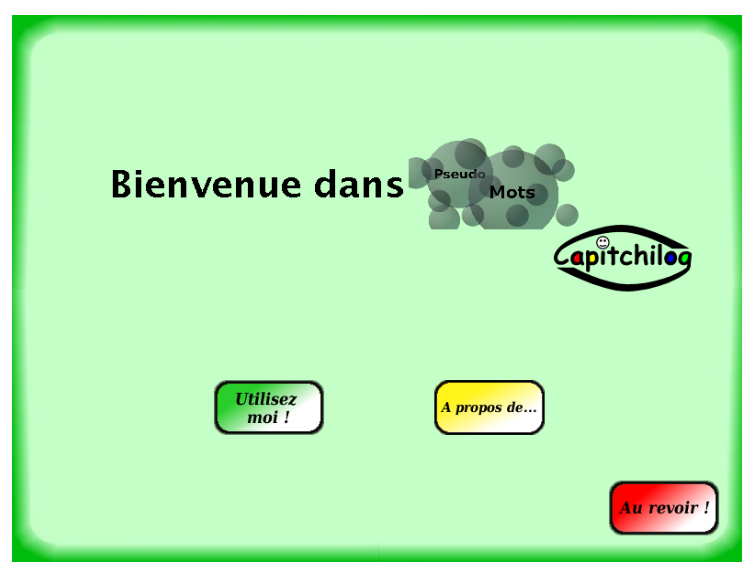
Trois calligraphies sont disponibles (Bâton, Scripte et Cursive), permettant de proposer une progression de la difficulté sur le déchiffrage.

II Lancement du logiciel :

Double-cliquez sur l'icône **PseudoMots** :



Une fenêtre de bienvenue apparaît :

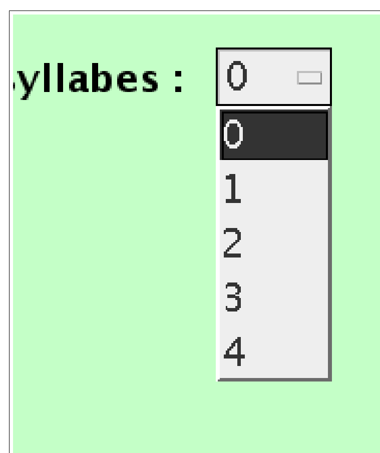


Cliquez sur ***Utilisez moi !*** : vous arrivez sur la fenêtre de configuration du nombre de syllabes composant les pseudo-mots :



III Configuration de la production

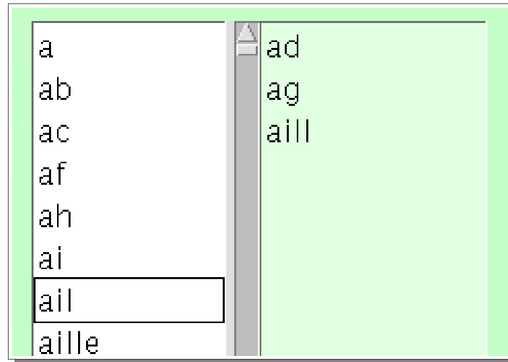
Vous pouvez définir des pseudo-mots composés de 1, 2, 3 ou 4 syllabes. Sélectionnez le nombre de syllabes souhaité :



Un tableau du nombre de syllabes demandé apparaît :

Chaque colonne correspond à une syllabe. Pour chaque syllabe, il y a deux listes : les syllabes disponibles et les syllabes sélectionnées :

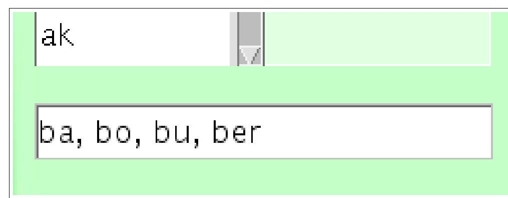
Pour sélectionner une syllabe, cliquez dessus, elle sera déposée dans la liste de droite.



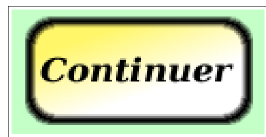
Si vous souhaitez la retirer, cliquez à nouveau dessus dans la liste de droite.

Vous pouvez ainsi pour l'ensemble des syllabes composant un pseudo-mot définir quelle syllabe pourra apparaître et à quelle position dans le pseudo-mots.

Si vous connaissez déjà la liste des syllabes voulues, vous pouvez les indiquer dans la zone sous chaque colonne, chaque syllabe devant être séparée par une virgule :



Une fois la définition de l'ensemble des syllabes effectuée, cliquez sur le bouton Continuer :



Deux types d'exercices peuvent être générés :



A : Le jeu des familles
B : Les grilles de Loto

A : Le jeu des familles

Cliquez sur le bouton ***Familles*** :



La liste des pseudo-mots établis à partir des syllabes données apparaît à gauche de l'écran.

En haut à droite, on définit le nombre de familles et de cartes par famille :

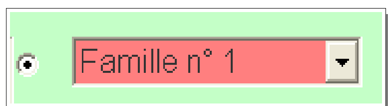
En bas à droite, on définit la « mise en forme » du document PDF :

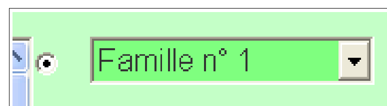
Sélectionnez le nombre de cartes composant une famille (4 ou 6) et en fonction de la quantité de pseudo-mots disponibles, vous aurez le choix d'un certain nombre de familles (au maximum 6) :

Puis cliquez sur le bouton ***Définir*** :

Les familles apparaissent à droite de la liste des pseudo-mots.

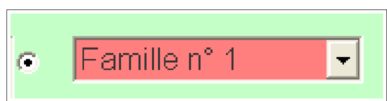
Tant que les familles ne contiennent pas le nombre de pseudo-mots attendu, elles apparaissent en rouge. Une fois complète, elles apparaissent en vert :



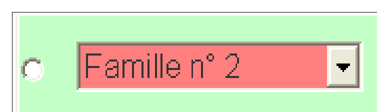


Par défaut, la première famille est sélectionnée pour être complétée :

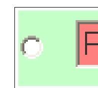
famille sélectionnée :



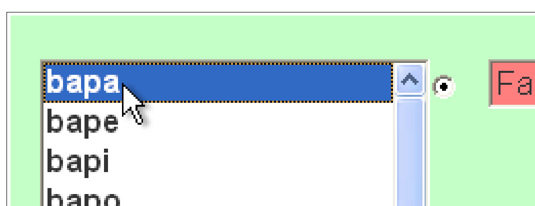
famille non sélectionnée :



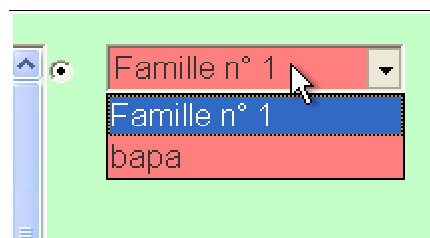
Pour sélectionner une famille, cliquez sur le bouton à gauche de la famille :



Pour compléter la famille sélectionnée, cliquez sur le pseudo-mot choisit dans la liste de gauche :



Il disparaît de la liste des pseudo-mots et apparaît dans la liste de la famille :



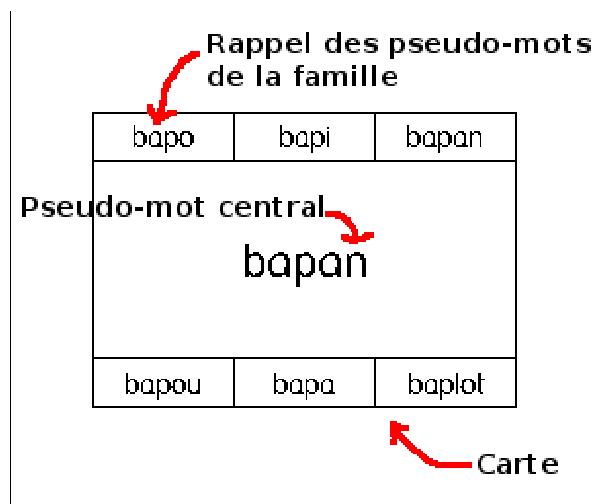
Pour retirer le pseudo-mot de la famille, cliquez dessus et il retournera dans la liste des pseudo-mots.

Complétez ainsi l'ensemble des familles pour pouvoir continuer.

Définissez la mise en page des cartes en indiquant :

Hauteur de la police (Mot) : 24
Hauteur de la police (rappel) : 15
Dim. des marges (mm) : 5
Police utilisée : Scripte

- la hauteur de la police de caractère du pseudo-mot central de la carte
- la hauteur de la police de caractère du rappel de l'ensemble des pseudo-mots de la famille
- la marge entourant la feuille (en millimètre)
- le type de la police de caractère utilisée pour écrire les mots



Vous pourrez ultérieurement revenir à cette zone pour ajuster les paramètres en fonction du rendu souhaité.

Cliquez enfin sur le bouton ***Générer*** :



Un aperçu de quelques cartes (une de chaque famille avec le pseudo-mot le plus long) apparaît permettant de se donner une idée du résultat :

Ecran 4

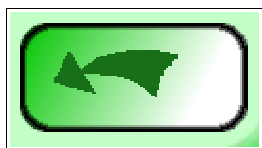
bapo	bapi	bapan	bopi	bopan	boplot	bupi	bupan	buplot
	bapan			bopou			bupou	
bapou	bapa	baplot	bopo	bopa	bopou	bupou	bupa	bupo

Exemple d'une carte de chaque famille

avec son mot le plus long...

Imprimer

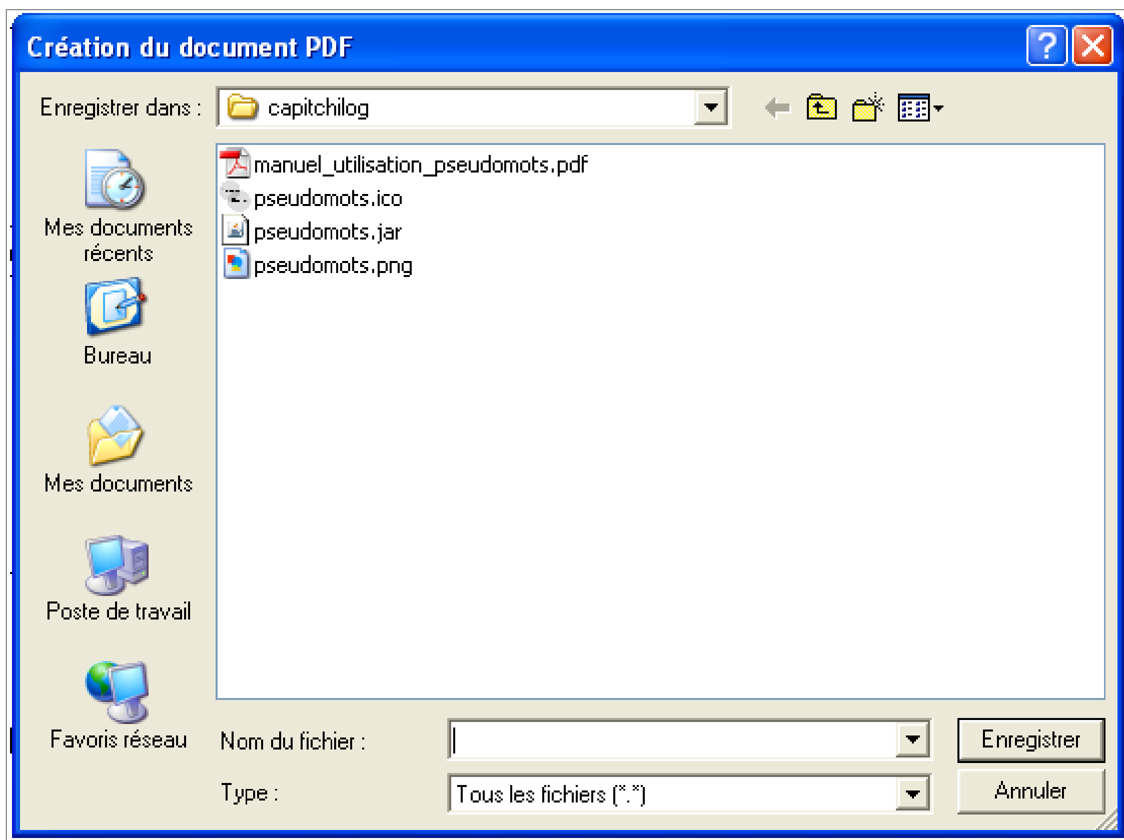
Vous pouvez modifier les paramètres en cliquant sur le bouton « Retour » :



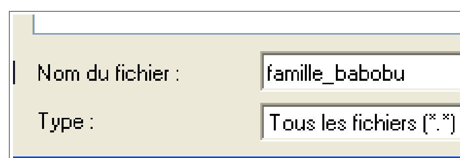
Une fois les données définies comme vous le souhaitez, cliquez sur le bouton ***Imprimer*** :



Une fenêtre apparaît pour indiquer dans quel répertoire et sous quel nom va être enregistré le document PDF généré :



Saisissez le nom du fichier dans la zone :



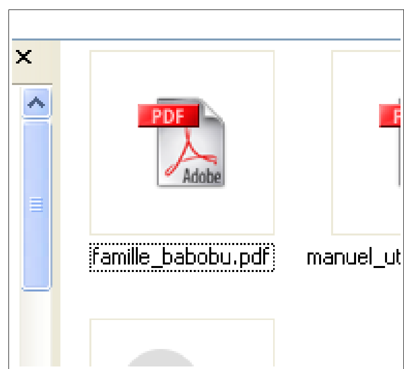
puis cliquez sur le bouton **Enregistrer** :

Au bout de quelques instants, une fenêtre vous confirme la création du document :

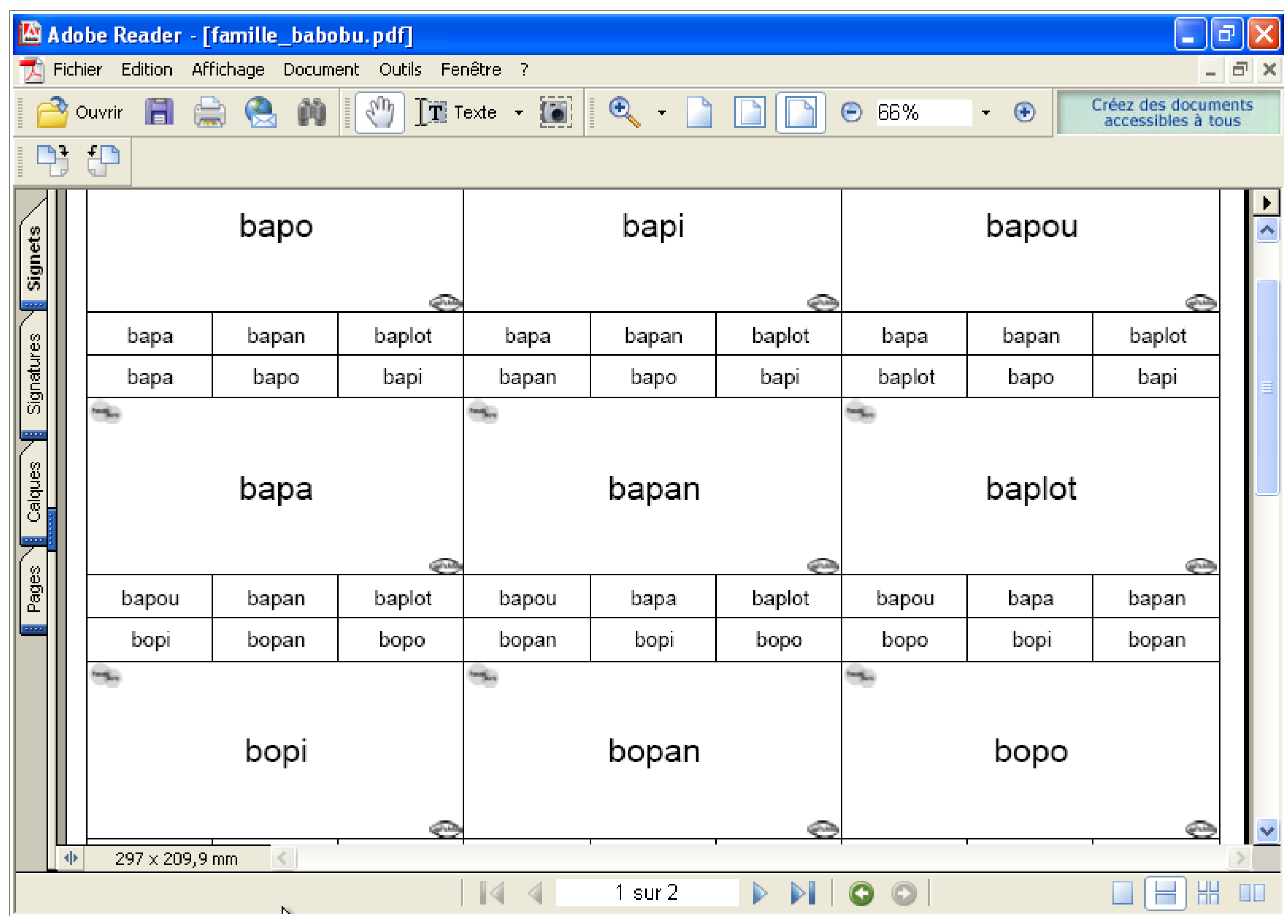


Vous pouvez consulter le document généré :

Double-cliquez sur le fichier :



et le document est affiché :



Ce document devra être imprimé, puis plastifié et chaque carte sera découpée pour obtenir le jeu final : un jeu de famille avec des pseudo-mots similaires.

B : Les grilles de Loto

Cliquez sur le bouton ***Loto*** :



Une fenêtre de paramétrage apparaît :

Ecran 5

Pseudo Mots

Nombre de lignes de la grille : 1

Nombre de colonnes de la grille : 2

Nombre de grilles : 1

Nombre de grilles mélangées : 1

Définir

bapa
bapan
bapo
bapou
baplot
bapi
bape
bepa
bepan
bepo
bepou
beplot
bepi
bepe
bipa
bipan
bipo

Hauteur de la police (Mot) : 24

Hauteur de la police (Titre) : 14

Dim. des marges (mm) : 5

Police utilisée : Scripte

Générer

La liste des pseudo-mots établis à partir des syllabes données apparaît à gauche de l'écran.

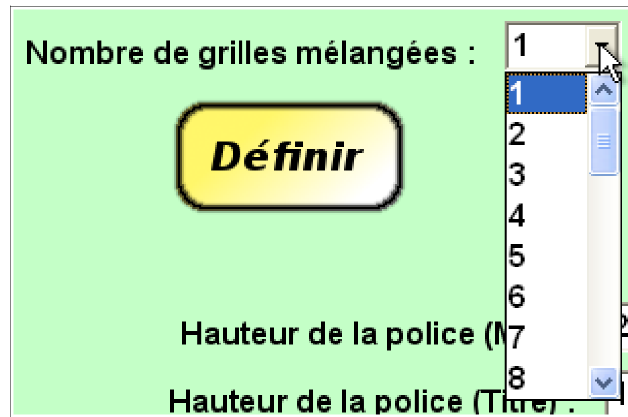
En haut à droite, on définit le nombre de lignes et de colonnes d'une grille, ainsi que le nombre de grilles distinctes et le nombre de fois où sera mélangée chaque grille :

En bas à droite, on définit la « mise en forme » du document PDF :

Sélectionnez le nombre de lignes et de colonnes d'une grille : vous pouvez allez jusqu'à 12 cases (3 lignes x 4 colonnes)

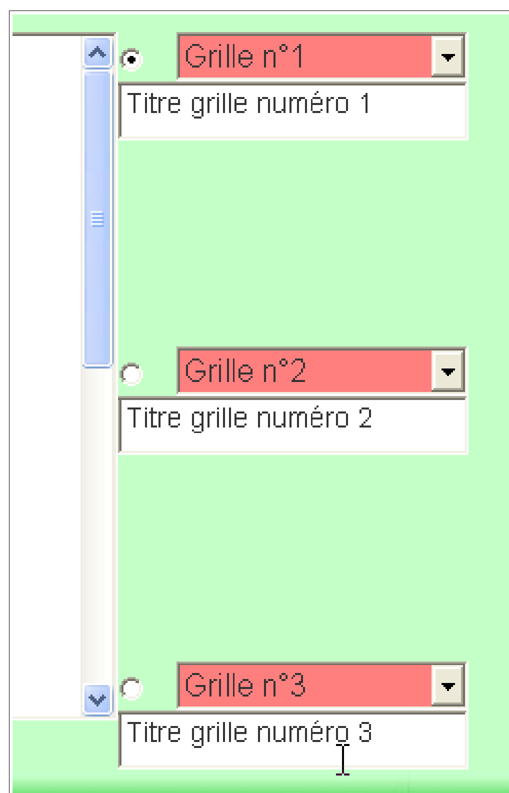
En fonction de la quantité de pseudo-mots disponibles, du nombre de cases d'une grille, un nombre de grilles distinctes est possible (au maximum 6). Sélectionnez le nombre de grilles que vous souhaitez :

En fonction des possibilités (nombre de pseudo-mots, taille d'une grille, etc.), chaque grille distincte peut être dupliquée (en effectuant un mélange des pseudo-mots la constituant) un certain nombre de fois, au maximum 30. Donc pour une grille donnée, un nombre de pseudo-mots donné (50% de plus que le nombre de cases constituant la grille), il est possible d'obtenir plusieurs grilles avec les pseudo-mots présentés dans un ordre aléatoire.



Une fois le paramétrage des grilles effectué, cliquez sur le bouton ***Définir***.

Les grilles apparaissent :



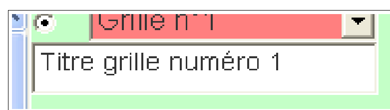
Pour compléter une grille, il faut qu'elle soit sélectionnée :



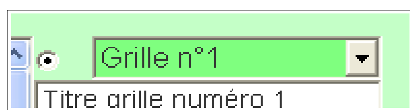
Cliquez sur le pseudo-mot dans la liste de gauche pour l'ajouter à la grille sélectionnée.
Pour retirer un mot d'une grille, cliquez dessus dans la grille.

Vous pouvez insérer 1,5 fois le nombre de cases de la grille en pseudo-mots. Par exemple, pour une grille de 2 lignes et 3 colonnes, vous pourrez insérer 2*3*1,5 = 9 pseudo-mots dans la grille.

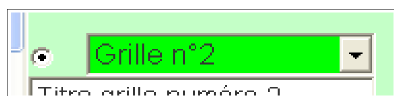
Vous pouvez également indiquer un titre pour cette grille afin de vous repérer dans les grilles mélangées qui seront générées. Pour cela, saisissez votre titre dans la zone « Titre » :



Lorsque vous avez atteint en quantité de pseudo-mots le nombre de cases de la grille, la grille devient verte :



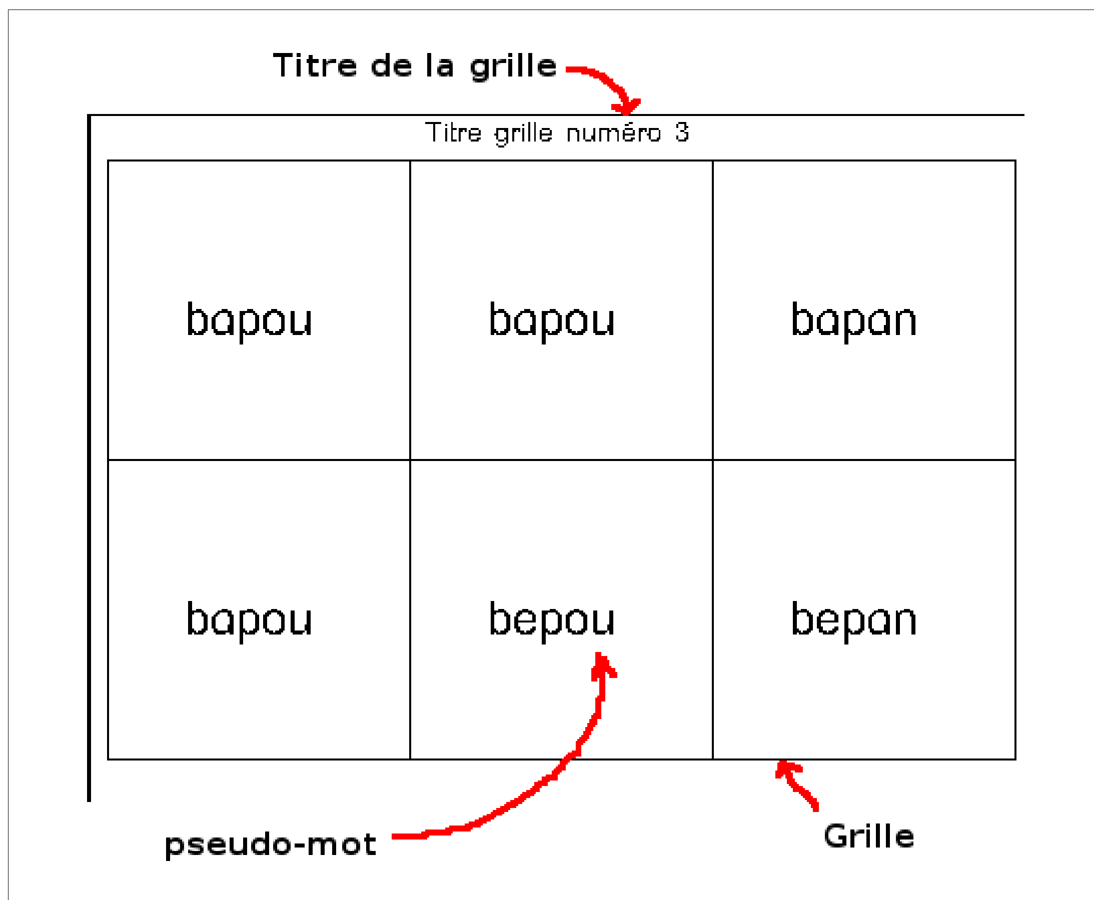
Vous pouvez continuer ou non à en ajouter dans la limite des 50% supplémentaires : lorsque les 50% seront atteints, la grille deviendra vert soutenu :



Une fois la totalité des grilles renseignée, vous devez paramétrer la « mise en forme » du document PDF :

Hauteur de la police (Mot) :	24
Hauteur de la police (Titre) :	14
Dim. des marges (mm) :	5
Police utilisée :	Scripte

Vous pouvez indiquer la taille de la police de caractère du pseudo-mot dans la case de la grille, la taille de la police de caractère du titre de la grille, la marge en millimètre d'une page du document PDF et le style de la police pour afficher les pseudo-mots dans les cases.



Puis cliquez enfin sur le bouton « ***Générer*** » :



Une fenêtre de pré-visualisation apparaît, récapitulant les cases dans lesquelles se trouvent les pseudo-mots les plus longs :

Ecran 6

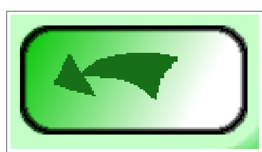
Titre grille numéro 3

bapan
bepan
bapou
bepou
bapou
bapou

Exemple d'une case de chaque grille
avec son mot le plus long et le titre le plus long...

Imprimer

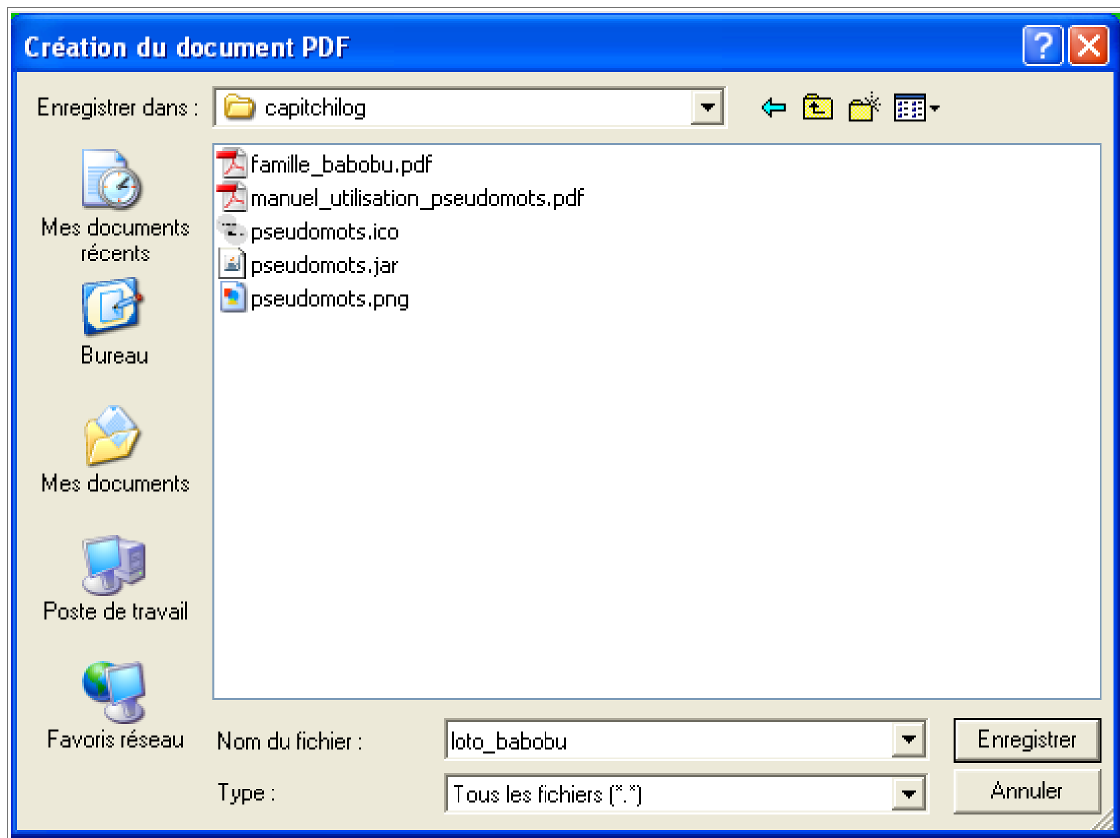
Vous pouvez ajuster les tailles de polices en revenant à l'écran précédent en cliquant sur le bouton « Retour » :



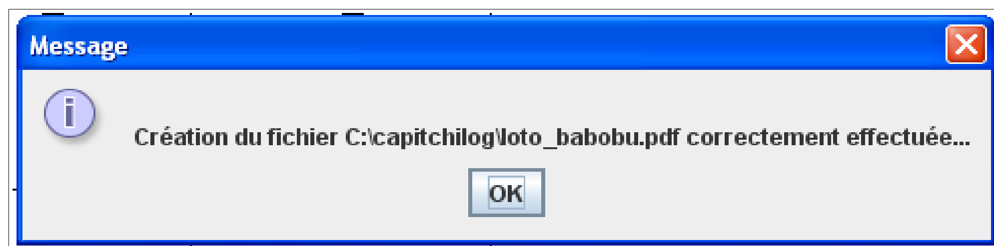
Une fois les données définies comme vous le souhaitez, cliquez sur le bouton ***Imprimer*** :



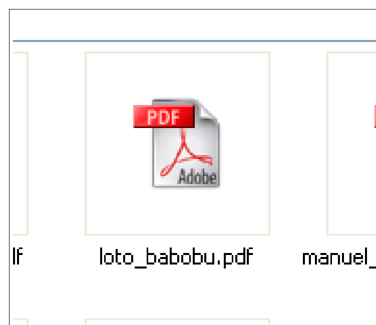
Une fenêtre apparaît, permettant d'indiquer à quel endroit sur votre ordinateur vous souhaitez générer le fichier PDF :



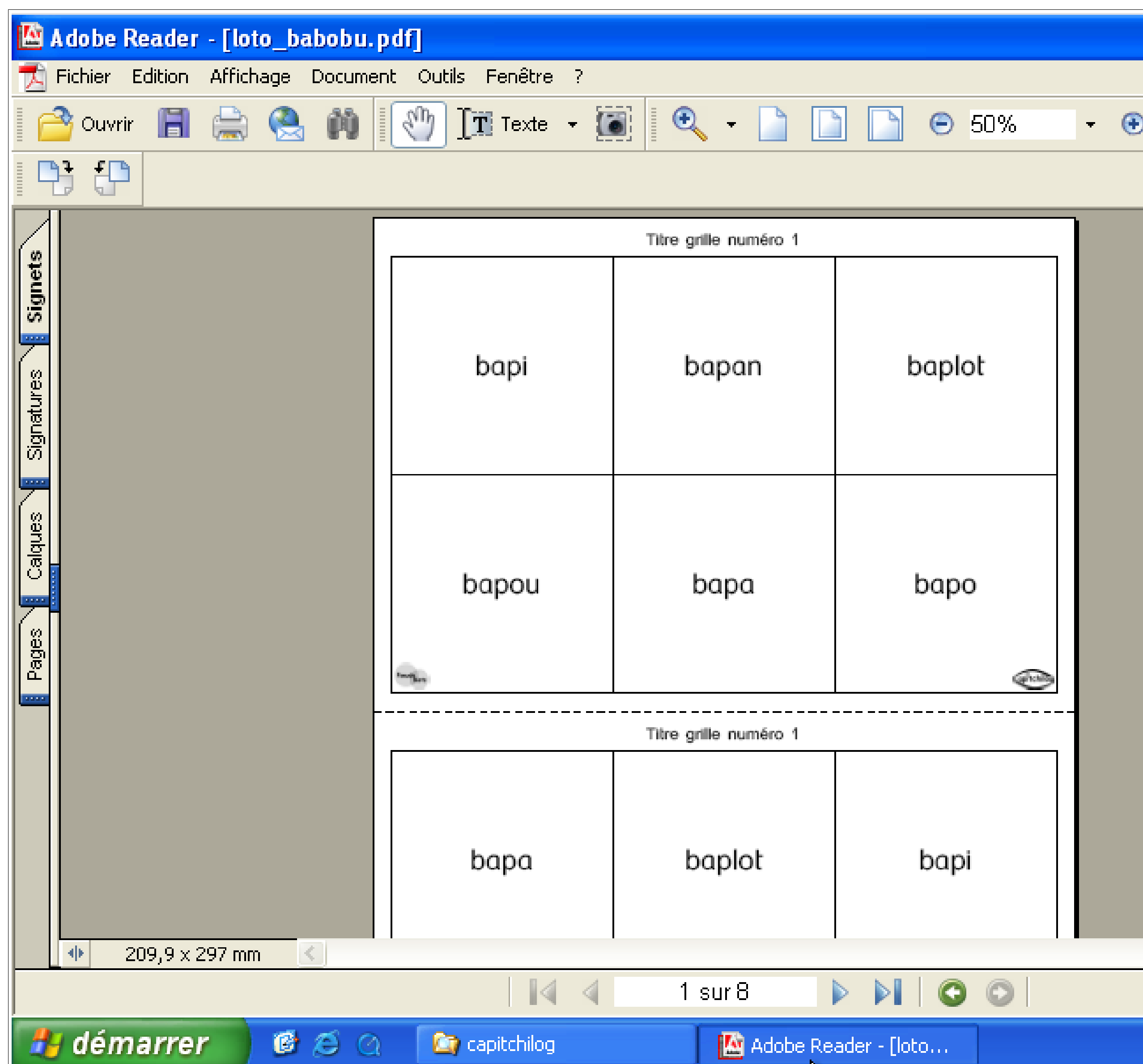
Saisissez le nom de votre document puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
Une fenêtre de confirmation vous indique ensuite le bon déroulement de la création du document :



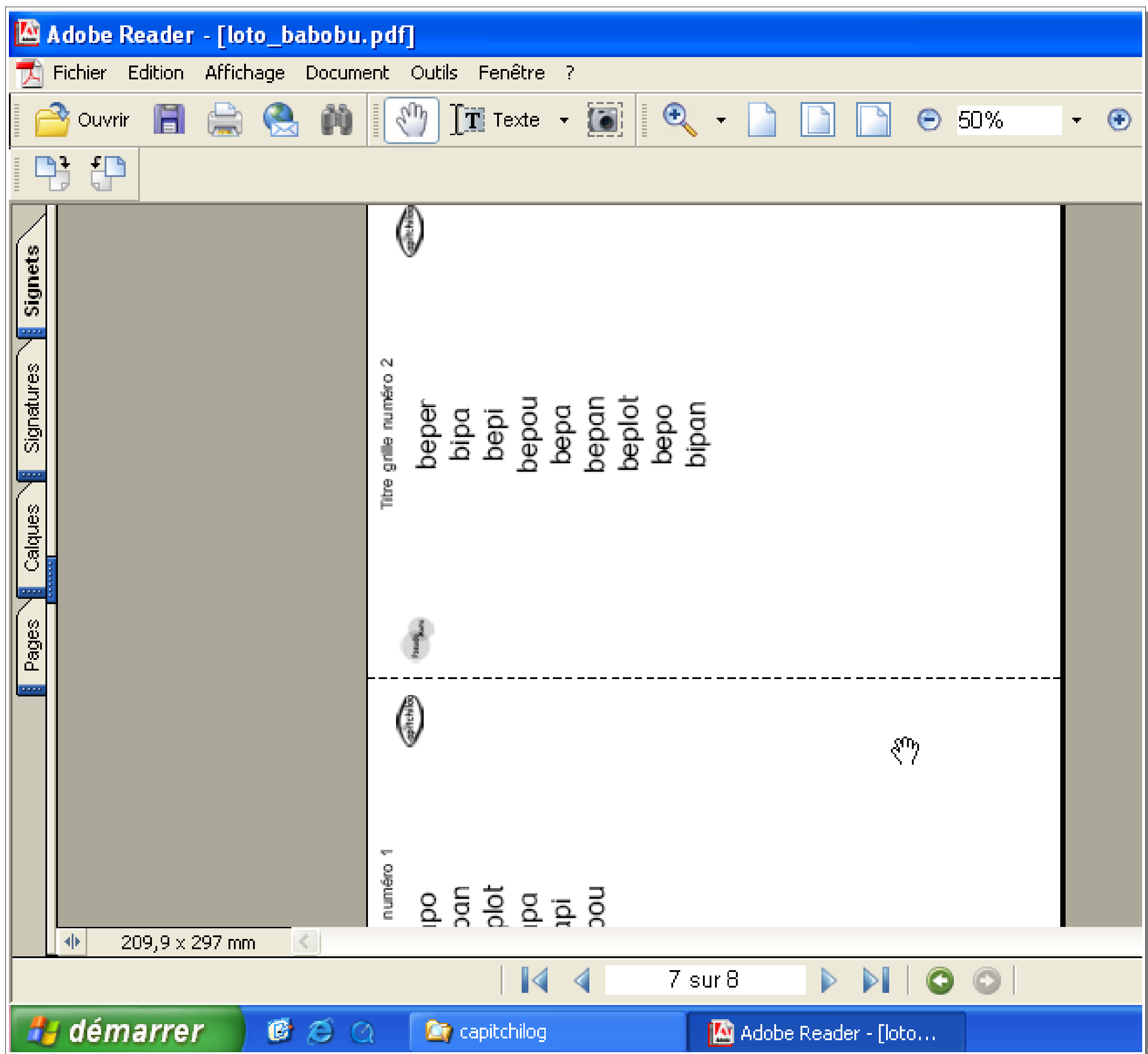
Vous pouvez consulter le document en double-cliquant dessus :



Le document PDF est composé de plusieurs pages avec deux grilles dans chaque :



Les dernières pages comportent la liste récapitulative des pseudo-mots de chaque grille afin de vous permettre de connaître les pseudo-mots utilisables avec les grilles éditées :



Ce document peut donc être imprimé sur toute imprimante compatible avec votre ordinateur. Vous pourrez plastifier ces grilles puis jouer au loto des pseudo-mots en distribuant à chaque élève une grille sur laquelle il placera un jeton à l'énoncé d'un pseudo-mot présent sur sa grille.

Pour toute remarque, commentaire ou critique, n'hésitez pas à nous contacter :

Entreprise Capitchilog
site : **http://www.capitchilog.fr**
email : **capitchilog@laposte.net**